



Créer vos propres jeux de cartes avec une matrice

Rien de plus simple que de créer des cartes de jeux pour votre classe de langue étrangère.

Ingrédients :

- Compter entre 30 minutes et plus d'une heure selon le nombre de cartes
- + de la patience
- + de la précision
- + de l'inventivité !

A. Disposition des cartes

B. Insérer des images

C. Insérer du texte

A. Disposition des cartes

Les matrices de cartes sur notre site permettent d'insérer des images sur le verso et du texte sur le recto.

Ceci permet de créer :

- des cartes en recto uniquement
- ou des cartes en recto-verso

Les cartes recto et verso sont numérotées, de gauche à droite pour les rectos, et de droite à gauche pour les versos. Il faut en effet que l'image corresponde au texte quand vous imprimerez des deux côtés.

Pour choisir la matrice qui vous convient posez-vous ces deux questions :

1. De combien de cartes ai-je besoin ?
2. De quelle taille je souhaite les cartes ?

Choisissez en fonction de ces critères une matrice correspondante :

- a. [Matrice de 32 cartes](#) (H 3,36 cm ; L 4,75 cm)
- b. [Matrice de 16 cartes](#) (H 6,74 cm ; L 4,75 cm)
- c. [Matrice de 8 cartes](#) (H 6,74 cm ; L 9,5 cm)
- d. [Matrice de 4 cartes](#) (H 13,49 cm ; L 9,5 cm)

Vous pourrez bien entendu créer aussi vos propres matrices.

Vous pouvez choisir aussi de ne remplir que partiellement les matrices (par exemple uniquement 20 cartes dans la matrice de 32).

3. Téléchargez la matrice correspondante et ouvrez-la.
4. Enregistrez-la sous un autre nom immédiatement (par ex : « cartes-vêtements » si vous faites une série de cartes sur l'habillement)

B. Insérer des images

Insérer des images avec des images gratuites et libres de droits d'auteur

Le recto permet d'insérer des images que vous choisissez de votre banque d'images préférée ou de votre bibliothèque clipart. Nous vous conseillons d'utiliser plutôt des images gratuites et libres de droits d'auteur. Plusieurs sites offrant de telles illustrations se trouvent sur cet annuaire pour les cours de langue <http://annuformation.free.fr/> sous la rubrique **images pour la classe**.

Insérer des images avec des images de Google

Vous pouvez aussi insérer des images à partir de Google images mais la grande majorité de ces images ne sont pas libres de droits d'auteur. Si vous souhaitez produire des jeux pour le site www.ateliers-alea.com nous n'accepterons uniquement que les jeux créés avec des images libres de droits d'auteur.

Voici les étapes et les astuces pour trouver des illustrations sous **Google images** :

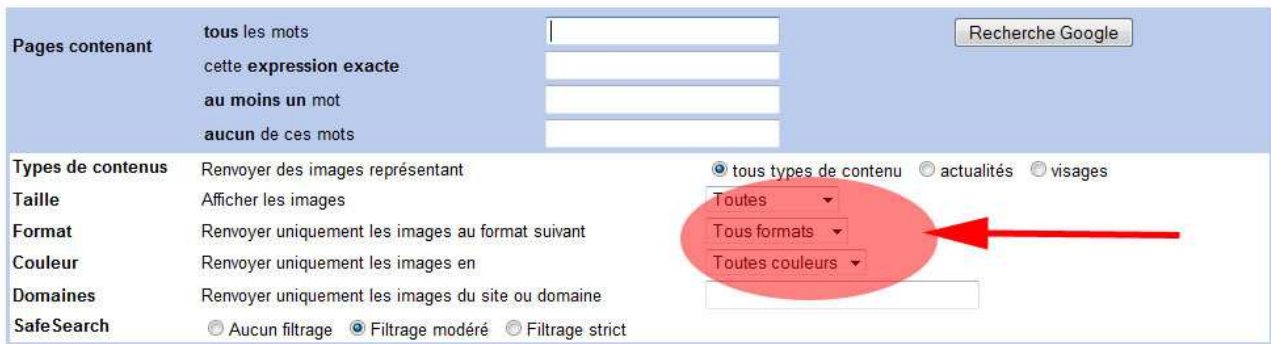
1. Ouvrir un navigateur Internet (Explorer, Firefox, Safari, etc.)
2. Allez sur www.google.com ou www.google.fr
3. Cliquez sur [images](#)



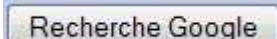
4. Cliquez sur [images – recherche avancée](#)



5. Selon que votre imprimante peut faire des impressions en noir et blanc ou en couleur choisissez l'une des options dans le 2^{ème} menu déroulant :
 - a. **Noir et Blanc** ou
 - b. **Niveaux de gris** (si votre imprimante fait des impressions nettes en noir et blanc) ou
 - c. **Couleur**



L'option **Toutes couleurs** donne en general trop de resultat et vous donne un meange de documents en noir/blanc et en couleur.

- Vous êtes prêts pour votre recherche. Tapez dans **tous les mots**, le mot clé que vous recherchez (ex : cheval) . Puis appuyez sur 

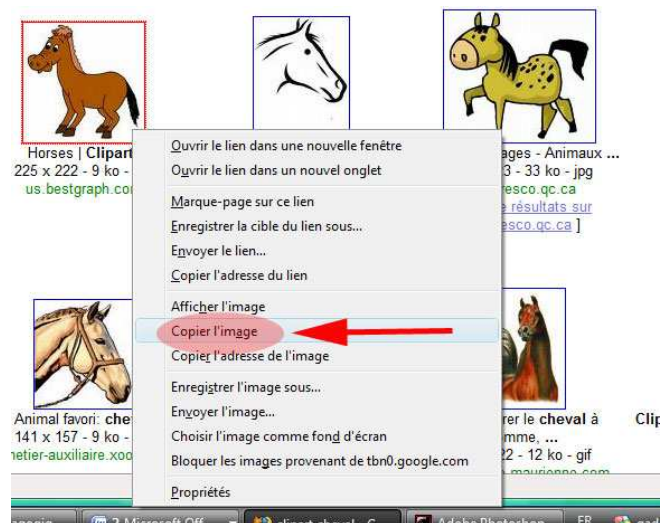
Astuce 1 : vous pouvez taper des mots en français ou leur équivalent en anglais, allemand ou toute autre langue qui vous est familière puisque vous cherchez une information iconique.

Astuce 2 : si au bout de 3 pages vous ne trouvez pas l'image voulue, changez de langage (ex : horse) ou bien laissez tomber. Il faut y passer le moins de temps possible. Les mots que vous ne trouvez pas en images peuvent être exploités autrement (insérer du texte par exemple). Le tout c'est d'être rapide. Certains mots donnent plus facilement de bonnes images que d'autres.

Astuce 3 : soyez vigilants quand vous cherchez plusieurs mots appartenant au même champ lexical : vous trouverez peut-être de nouvelles idées en parcourant les pages du moteur de recherche. S'il y a une bonne image qui ne correspond pas à votre mot mais correspond au champ lexical qui vous intéresse, sachez l'exploiter rapidement et judicieusement : cela vous fera gagner du temps.

Astuce 4 : si vous trouvez surtout des photos ou images qui ne seront pas claires à l'impression, ajoutez à votre mot clé, le mot « clipart » : vous aurez des documents plus clairs à l'impression (ex : clipart cheval)

- Une fois l'image désirée trouvée, **cliquez à droite** avec la souris: un menu déroulant s'affiche. Allez à **Copier l'image**.
- Retournez ensuite dans la matrice de cartes et cliquez de nouveau **à droite** : dans le menu déroulant choisissez **Coller** (ou utilisez le raccourci clavier **CTRL+V**)



NOTE : le procédé du copier – coller est rapide mais a le désavantage de créer un lien relatif sur votre image qui peut s'avérer gênant sur certains ordinateurs. En effet le lien fait appel à l'image sur le site où vous l'avez trouvé et si vous n'êtes pas connecté à Internet, l'image n'apparaîtra pas.

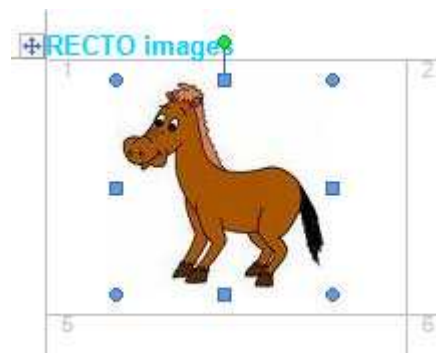
Pour palier ce détail technique il faudra télécharger l'image dans un dossier puis aller l'insérer dans votre document Word par la fonction insertion d'image.

9. Attention l'image qui apparaît est généralement insérée comme texte (poignées carrées et traits pointillés ou curseur qui clignote). Il faut la faire passer devant le texte :



1. Cliquez 2 fois sur l'image : une boîte de dialogue s'ouvre.
2. Allez sur l'onglet « habillage »
3. Cliquez sur le bouton « devant le texte »
4. Validez

10. Autour de l'image apparaît alors des poignées rondes dans les coins pour agrandir ou rétrécir l'image ou encore une poignée verte pour tourner l'image. Glissez l'image au milieu de la case 1 (en tenant appuyé le bouton gauche de la souris).



11. Retournez à Google et refaites une recherche en tapant un nouveau mot clé. Reprenez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que toutes vos cases soient remplies d'images (ou un certain nombre selon votre objectif).

C. Insérer du texte

Sur le côté verso de la matrice, il suffit de cliquer au centre de chaque case y d'y insérer du texte dont vous pouvez modifier la taille, la police ou la couleur.

Une fois la matrice terminée vous pouvez imprimer d'abord le recto puis le verso.

Bon bricolage !

PS : retrouvez bientôt nos idées de jeux et d'apprentissage avec les cartes sur le site www.ateliers-alea.com